

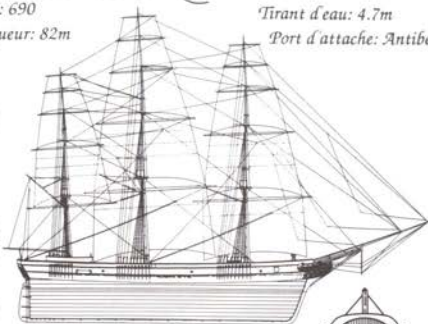
Plan du VOILIER KARABOU DJAN

Tonnage: 690

Longueur: 82m

Tirant d'eau: 4.7m

Port d'attache: Antibes



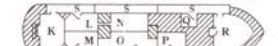
PONT SUPERIEUR



PONT PRINCIPAL



PONT INFERIEUR



CALES



PONT SUPERIEUR

A Pont supérieur

PONT PRINCIPAL

B Ponts

C Toilettes

D Cabine de Niklos et Rebeka Karaboudjan

E Cabine de Diaphane Karaboudjan/Suzanne Plum

PONT INFERIEUR

O Cuisine

P Lingerie

L Bar

M Salle à manger

N Fumoir

F Cabine du Père Fabiano/Desire Grosjean

G Cabine de pilotage

H Cabine de Raphaël Duossier/Julio Laperanza

I Cabine de Tom et Ryan Logan

J Cabine de capitaine Simon Vanmuller

CALES

K Hall arrière

L Groupe électrique/

salles des machines

U Hall

V Cabine d'Hector

W Bureau de Niklos

Karaboudjan

X Cais

CECISIEET
FOUR IN

Cadavre

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou qu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même, ou un membre de votre famille, avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même, ou votre enfant, présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter votre médecin.

CROISIERE POUR UN *Cadavre*

■
SCENARIO
**PAUL CUISSET
DENIS MERCIER
PHILIPPE CHASTEL**

■
PROGRAMME
**PAUL CUISSET
PHILIPPE CHASTEL
BENOIST ARON**

■
GRAPHISME
**DENIS MERCIER
CHRISTIAN ROBERT
THIERRY PERREAU**

■
MUSIQUE
JEAN BAUDLOT

■
CONTROLE QUALITE
PATRICIA CUISSET

■
PACKAGING
ILLUSTRATION - CONCEPTION PACKAGE
DIMITRI HADJIYANNAKIS
ILLUSTRATIONS NOTICE
FRANÇOIS SAMEK
TEXTE NOTICE
**MICKAEL "BIG CHEESE" SPORTOUCH
PAUL CUISSET**



À l'attention de Mr:
Raoul DUSENTIER
22, rue du petit Thouars
PARIS 3^{ème} arrondissement

De Niklas Karaboudjian
le 25 mars 1927

Cher inspecteur

Vous vous souvenez certainement de cette
Rafta que vous aviez mené l'an dernier
au Café de Paris dans lequel je dinai
ce soir là.

Cette petite erreur avait malheureu-
sement fait la une de tous les jour-
naux mais je ne vous en ai absolument
pas tenu rigueur. J'ai d'ailleurs une
profonde admiration pour votre difficile
Travail.

Je m'intéresse de très près aux enquêtes
Policieres et je suis un fervent admi-
rateur des romans Policiers de Theresa
Brach. Je projette moi-même d'écrire
un roman Policier

C'est à ce propos que je voudrais vous
inviter à passer des vacances à bord de
mon Yacht. Vous pourriez ainsi m'appor-
ter une précieuse aide dans l'écriture
de mon livre.

Vos connaissances et votre expérience
contribueront sans aucun doute à le
rendre plus crédible

J'organise à partir du 25 mai, une
croisière avec quelques invités et j'es-
père que vous me ferez l'honneur de
votre présence

L'embarquement à lieu quai n°6
au port de Marseille sur le Kara-
Boudjan

Veuillez agréer Monsieur
Dusentier l'expression de ma respectueuse
considération

Niklos
Karaboudjan

NIKLOS
KARABOUDJAN

Richissime
armateur
Rénie à Marseille
et à Londres.
A récemment
diversifié ses
activités dans les
matières premières
(acier, charbon)
fortune colossale

"BAVURE ! RAFLE AU CAFÉ DE PARIS"

Hier soir, vers 22 heures,
l'inspecteur RAOUA DUSENTIER
et ses hommes ont effectué une
rafle dans un des restaurants
les plus à la mode de PARIS : le
CAFÉ DE PARIS.

Les forces de police recher-
chaient un dangereux criminel
qui devait se trouver ce soir là
au CAFÉ DE PARIS. Toutes les
personnes qui se trouvaient au
restaurant furent embarquées.
M. DUSENTIER a expliqué qu'il
avait embarqué tout le
monde pour être sûr que
l'homme recherché ne s'échap-
perait pas. Or, l'homme en
question ne s'y trouvait pas.
M. DUSENTIER présenta aux
excuses les plus plates aux
personnes retenues qu'il s'em-
pressa de relâcher immé-
diatement : il a visiblement été
trompé par l'un de ses

informateurs.
M. KARABOUDJAN, l'homme
d'affaires très en vue quel-
qu'un dit, entre autres, ce
soir là au CAFÉ DE PARIS.
Nous l'avons interrogé sur les
pratiques peu délicates de la
police.

Voici sa déclaration :
"Ne soyez pas trop durs avec
ces messieurs de la police. Ils
ont cherché à faire leur métier
et ils se sont malheureusement
trompés. Cela peut arriver à
tout le monde. Il ne faut pas les
critiquer car nous sommes en cas
de nécessité. Il est seulement
dommage que je n'ai pu finir le
canard que je mangeais car il
était excellent."

Voici une déclaration qui
réconfortera certainement
M. DUSENTIER.



30 juillet 1926 : Baptême de mer du KARABOUDJAN III

Hier matin, sur le chantier "26" du port de Marseille, M. KARABOUDJAN et son épouse ont inauguré le KARABOUDJAN III en présence de toutes les personnalités de la ville.

Le KARABOUDJAN III est un superbe voilier du même type que celui qui a été lancé dans les chantiers navals de la ville. M. GARCIA, le responsable des travaux, nous explique qu'il est apporté au bateau. "C'est un vieux voilier qui nous avons restauré. Nous avons aussi changé la structure du bateau car certains matériaux avaient été détériorés par les intempéries." Comme, son nom l'indique, le KARABOUDJAN III appartient au riche homme d'affaires NIKLOS.

KARABOUDJAN M. GARCIA nous a cordialement fait quelques considérations sur l'histoire de ce voilier. "Ce navire appartenait au pirate GARY LE BORGNE, une bande se livrant dans les mers d'Europe. Ils attaquaient les bateaux de commerce et les navires de guerre qui pouvaient leur rapporter de la poudre et les cargaisons d'épices. Toutes les marchandises volées étaient ensuite stockées sur la petite île d'IGORNI, située au large des côtes de la Sicile pour être ensuite revendues ou pour être emportées par les pirates. GARY LE BORGNE était un pirate adroit et technique par toutes les polices maritimes du monde. GARY avait un grand monde à bord."

C'est ainsi qu'un soir d'octobre 1800, l'arrière grand père de NIKLOS, KARABOUDJAN ANASTOPOULOS, ne trouva KARABOUDJAN, ne trouva embarqué dans un pan avec vendant des pistolets et des



broches, années, un de ses meilleurs clients, et même s'il payait avec beaucoup de retard, il avait amené vraiment une somme de problèmes.

ANASTOPOULOS se sentit obligé d'accepter le pan que lui commençait dans un que l'œuvre de l'île qui était bûcherée à travers, chaque gorge des deux protagonistes était ponctuée par les acclamations de la foule et l'assistance. A la surprise générale, c'est GARY qui s'écroula le premier. ANASTOPOULOS, en voyant son engagement et les quelques mois plus tard le voilier était dans un petit état. ANASTOPOULOS transmit ce voilier à son fils SAVIDIS qui lui-même se lançait à son tour.

NIKLOS Depuis, le voilier était entassé dans un vieux hangar du port de Marseille. Il y a un an, M. KARABOUDJAN est venu se trouver ainsi que le voilier, et se livrer à son service. Il a dit qu'il voulait s'en servir pour organiser des croisières avec ses amis.

Nous pouvons féliciter M. GARCIA et ses hommes qui ont accompli un superbe travail et qui ont fait de ce bateau un véritable chef d'œuvre.

donne un superbe voilier que l'on voit cette semaine à un marchand d'épices anglais.

GARY était persuadé qu'ANASTOPOULOS ne lui porterait pas aussi bien l'accueil que lui. C'était inconnu à ANASTOPOULOS qui avait fréquenté les bars les plus fréquentés d'un port et qui était habitué aux très forts accents grecs. ANASTOPOULOS lui n'était pas enchanté par ce pan, car il avait peur de perdre ce qui lui valait pas très bien. Il était pourtant fier du voilier et il avait vu, lui aussi, le voilier avec ses hommes de main. Afin de récupérer l'argent que lui devait GARY, mais aussi pour lui vendre de nouvelles armes, GARY était, depuis de nom



Première représentation du ténor PAZAGLI à l'Opéra de Paris

Le tout Paris se bousculait hier soir à l'Opéra pour applaudir la première représentation du ténor MARCO PAZAGLI. PAZAGLI est l'un des ténors les

plus appréciés d'Italie. Sa dernière représentation à la Scala de Milan avait d'ailleurs enthousiasmé le public.

Sa première représentation en France fut un triomphe et il fut longuement ovationné. Aux premières loges, on remarquait la présence de nombreuses personnalités dont la troublante Mme KARABOUDJAN.

A la surprise générale, elle n'était pas accompagnée par son charismatique époux mais de deux charmants gardes du corps.

Rebecca KARABOUDJAN

sa jeune épouse de

NIKLOS. Nièce d'une riche aristocrate, elle se marie dans les salons mondains. Réputée dépensière, elle ne recule devant rien pour satisfaire ses caprices.

5 décembre 1920

Ventes aux enchères devant la Cathédrale Notre-Dame de Paris

Le Père FABIANI organise aujourd'hui une vente aux enchères pour financer les travaux de rénovation des vitraux de la Cathédrale. On trouve, parmi les objets vendus, des fresques religieuses et des livres datant du Moyen-Âge. Le Père FABIANI fait appel à votre générosité et espère que vous viendrez nombreux...

Ami de la famille Karabondjian
entretient surtout
d'excellentes relations
avec Niklos.

Vente de l'Hôtel Royal à Paris

L'un des plus beaux hôtels particuliers de Paris, le ROYAL, a été vendu hier après-midi dans le cabinet du notaire Maître LOGAN.

L'acheteur a désiré garder l'anonymat. L'ancien propriétaire, M. FABRE, semblait lui, par contre, très attristé par cette vente : "Je n'ai pas eu le choix : mon entreprise a des dettes considérables et ma seule solution était de le vendre. Cet hôtel particulier était la propriété de notre famille depuis six générations."

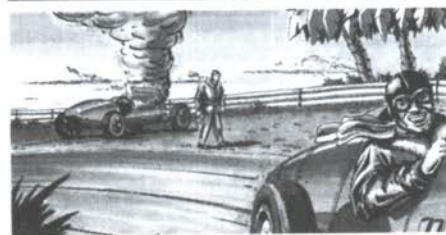
Nous avons demandé à M. FABRE de nous révéler le nom de l'acheteur mais il semble que l'acheteur ait donné des instructions à M. FABRE pour qu'il garde le secret. M. FABRE nous a cependant déclaré : "la seule chose que je puisse dire est que l'acheteur a payé une somme ridicule comparativement à la valeur de l'hôtel. Je n'avais cependant pas le choix car j'étais acculé par mes créanciers."

TOM
LOGAN

notaire bien
etabli sur la
place de Paris.
S'occupe des affaires
de la famille Karabondjian...
Marié à Rose.

Desiré GROSJEAN
militaire de carrière
de l'armée française

Suzanne PLUM
vieille amie de la
famille Karaboudjan.



Abandon de SOCA LAMBADA au Grand Prix Racing d'Antibes

JULIO ESPERANZA Y SOCA LAMBADA, fils du célèbre industriel MIGUEL ESPERANZA ALFONSO Y SOCA LAMBADA, a abandonné le grand prix RACING D'ANTIBES au sixième tour. SOCA LAMBADA se trouvait alors en quatrième position et avait effectué une très belle course. Il a malheureusement été trahi par le moteur de sa voiture. C'est la deuxième fois, cette

saison, que le moteur de SOCA LAMBADA lui crée des problèmes. C'est d'autant plus regrettable que SOCA LAMBADA possède d'indéniables qualités de pilote. Il faudra revoir la mécanique pour les prochaines courses ! JULIO n'a cependant pas de souci à se faire pour l'avenir de son écurie qui est généreusement financée par l'entreprise de son père.

JULIO
fils de
l'industriel
Miguel Esperanza
Alfonso y Soca
Lambada. Passionné
de courses automobile
auxquelles il
participe.
Possède sa propre écurie automobile
financée par son père. Pas d'autres
activités que celle de Pilote.

SYSTEME DE JEU

I. LE CONTROLE DU HEROS

Se déplacer

Pour déplacer Raoul au sein d'une même pièce, pointez le curseur de la souris à l'endroit où vous voulez qu'il se rende et pressez le bouton GAUCHE de la souris. Raoul marchera alors vers le point indiqué en évitant lui-même les obstacles qui se trouvent sur son passage. Pour changer de salle, amenez le curseur sur la porte ou l'issue de sortie visibles à l'écran et appuyez sur le bouton GAUCHE de la souris.

Agir sur son environnement

Chaque pièce contient une foule d'objets pouvant tous se révéler être des indices potentiels, indispensables à la progression de votre enquête. Pour découvrir les actions que vous pouvez effectuer sur un objet, amenez le curseur de la souris sur cet objet et appuyez sur le bouton GAUCHE de la souris. Une liste de verbes se rapportant à l'objet choisi viendra s'afficher, amenez le curseur de la souris sur le verbe qui correspond à l'action que vous avez décidé d'effectuer (le verbe pointé par le curseur change de couleur) et pressez le bouton GAUCHE. Raoul exécutera alors l'ordre que vous lui donnez.

Si vous avez choisi de ne faire aucune des actions proposées, déplacez le curseur de la souris vers l'extérieur du menu (tous les verbes seront alors de la même couleur indiquant qu'aucun n'est sélectionné) et appuyez sur le bouton GAUCHE pour faire disparaître la liste. Il est important de savoir que seules les actions pouvant être effectuées immédiatement sur l'objet apparaissent dans la liste.

EXEMPLE : Raoul se trouve dans une pièce où il y a une commode à tiroirs. Supposons que vous desiriez examiner le contenu d'un de ces tiroirs et que celui-ci soit fermé, vous amenez le curseur de la souris sur le tiroir et vous pressez le bouton GAUCHE de la souris. Un seul verbe apparaît dans la liste : OUVRIRE... Rien qui ne permette de fouiller l'intérieur du tiroir pour le moment.

Vous sélectionnez alors le verbe **OUVRIR** ordonnant ainsi à Raoul d'ouvrir le tiroir.

Cela fait, vous pressez à nouveau sur le tiroir et vous obtenez les verbes suivants :

FOUILLER
FERMER

Maintenant, il ne vous reste plus qu'à choisir le verbe **FOUILLER** dans la liste et récolter ainsi les fruits de vos efforts...

Utiliser les objets trouvés

Il arrive parfois que certaines actions sur un objet ne soient faisables que s'il est en votre possession... Par exemple, il vous faudra prendre une lettre pour pouvoir la montrer, une veste pour pouvoir la mettre, etc.

Vous obtiendrez l'inventaire des objets que transporte Raoul par une simple pression sur le bouton DROIT de la souris.

Si vous voulez effectuer une action sur un des objets de la liste, amenez le curseur de la

souris sur le nom de l'objet (ce dernier change alors de couleur) et appuyez sur le bouton GAUCHE de la souris. La liste des actions associées à cet objet viendra s'afficher à la place de l'inventaire, pointez le curseur de la souris sur un verbe (qui changera alors de couleur) et pressez le bouton GAUCHE pour exécuter l'action.

Gardez en mémoire que, là encore, seules les actions pouvant être effectuées immédiatement vous seront proposées dans la liste.

EXEMPLE : Raoul vient de ramasser une petite boule de papier et vous n'avez plus qu'une envie : LIRE son contenu. Vous appuyez sur le bouton DROIT de la souris et faites apparaître la liste des objets que transporte Raoul. Vous pointez le curseur de la souris sur "morceau de papier" et pressez le bouton droit pour appeler l'inventaire.

EXAMINER
JETER
MONTRER
DEFOISSER
EXAMINER
JETER
MONTRER
LIRE

"Mazette ! impossible de le lire" Qu'à cela ne tienne, vous sélectionnez froidement le verbe DEFOISSER dans la liste et Raoul défroisse le morceau de papier. Déterminé à aller jusqu'au bout, vous appelez à nouveau l'inventaire et sélectionnez le "morceau de papier"... La liste des verbes qui lui sont associés est maintenant la suivante :

Il ne vous reste plus qu'à amener le curseur de la souris sur le verbe LIRE et à presser le bouton GAUCHE de la souris pour savourer votre victoire...

Etablir des liens entre les objets

Il y a de grandes chances pour que les objets que vous trouverez dans les différents lieux n'aient pas été placés là innocemment et il y a fort à parier qu'à un moment où à un autre de votre enquête, vous aurez à en tirer parti judicieusement. A vous d'utiliser votre esprit de déduction, votre flair et pourquoi pas votre intuition pour essayer de deviner les liens existants entre tel et tel objet.

Si ces relations sont, la plupart du temps, simples à établir (une clé se met dans une serrure pour déverrouiller une porte, un pic sert à creuser une ouverture dans la roche) il vous faudra parfois plus de temps, aussi ne vous découragez pas tout de suite car il existe TOUJOURS une solution.

Lorsque vous pensez avoir deviné le lien existant entre deux objets, il ne vous reste plus qu'à passer à la pratique afin de vérifier votre déduction.

Voici quelques exemples qui illustreront la manière de mettre en relation un objet avec un autre...

① Vous possédez une clé... Devant vous, une porte fermée à clé dont la serrure vous tend les bras...

- Pressez le bouton DROIT pour appeler l'inventaire.

- Choisissez l'objet "clé" dans l'inventaire...

- Dans la liste des verbes nouvellement apparue, sélectionnez le verbe "mettre dans"... Une phrase témoin apparaîtra à l'écran "clé : mettre dans..." pour vous rappeler qu'il vous faut maintenant choisir l'objet dans lequel vous voulez mettre la clé...

- Placez le curseur sur la serrure qui apparaît à l'écran et appuyez sur le bouton GAUCHE de la souris... Raoul effectue l'action.

② Vous possédez toujours la clé et vous venez de trouver une petite boîte. La clé et la boîte se trouvent donc tous deux dans l'inventaire et vous allez essayer d'ouvrir la boîte à l'aide de la clé...

- Pressez le bouton DROIT pour appeler l'inventaire.
- Choisissez l'objet "clé" dans l'inventaire.
- Dans la liste des verbes concernant la clé, sélectionnez le verbe OUVRI.
- Pressez à nouveau sur le bouton DROIT pour rappeler l'inventaire.
- Amenez maintenant la souris sur le mot "boîte" et validez avec le bouton GAUCHE pour effectuer l'action d'ouvrir la boîte avec la clé...

- ③ Une pile de disques sur une table et un peu plus loin un tourne-disques. Vous voulez écouter un disque...
- Amenez le curseur sur la pile de disques et pressez le bouton GAUCHE de la souris.
 - La liste de verbes associée à la pile de disques s'affiche maintenant, choisissez le verbe "mettre sur". La phrase témoin suivante apparaît "disque : mettre sur..." vous rappelant qu'il vous faut décider où Raoul doit mettre le disque.
 - Mettez le curseur sur le tourne-disques et pressez le bouton GAUCHE pour valider l'action de "mettre le disque sur le tourne-disques" et ouvrez vos oreilles...

Dialogueur

Une enquête menée dans les règles se doit de passer avant tout par un interrogatoire serré des suspects.

Lorsqu'un personnage se trouve dans la pièce, amenez le curseur de la souris dessus et appuyez sur le bouton GAUCHE pour faire apparaître la liste des actions. Sélectionnez le verbe "parler" pour entamer la conversation...

Une liste des sujets de conversation classés par rubrique viendra s'afficher. Chaque rubrique contient tous les sujets de conversation qui se rapportent à un personnage (à l'exception de la rubrique "objets trouvés" qui vous permet d'interroger les suspects sur les objets que vous avez découverts au long de votre enquête).

EXEMPLE : Vous désirez interroger le Père Fabiani à propos du penchant de Julio pour les jeux informatiques... Lorsque vous passez en mode dialogue, le menu suivant apparaît :

TOM
FABIANI
SUZANNE
JULIO
HECTOR
OBJETS TROUVES
MERCİ DE VOTRE AIDE

Placez la souris sur la rubrique "Julio" et pressez le bouton GAUCHE. Un sous-menu comportant tous les sujets de conversation ayant un lien avec Julio viendra s'afficher :

JULIO
SA PASSION POUR LES JEUX
SON AMOUR DES PLANTES
SES RELATIONS AVEC SUZANNE
AUTRES SUJETS

Mettez le curseur souris sur "sa passion pour les jeux" et pressez le bouton GAUCHE pour entendre la réponse du Père Fabiani.

En fonction des réponses, un ou plusieurs nouveaux sujets peuvent venir s'ajouter à la liste. Certains sujets de moindre importance ne serviront qu'à étayer la conversation et à vous permettre d'obtenir plus de détails sur un thème. Ces sujets temporaires sont reconnaissables facilement pour leur couleur sombre dans le menu.

EXEMPLE : Supposons qu'à la question précédente, le prêtre réponde : "Julio est un passionné de jeux d'aventure et surtout ceux de Delphine..." alors, il y aurait eu deux nouveaux thèmes temporaires dans le menu : "Jeux d'aventure" et "Delphine"... Ces deux thèmes pourront eux-mêmes amener d'autres nouveaux sujets. Dans certains cas, le nouveau sujet est déterminant pour la progression de votre enquête, il apparaîtra alors de façon permanente dans la liste (couleur blanche) et vous pourrez interroger d'autres personnes à ce sujet. Pour quitter la conversation, choisissez dans la liste des rubriques "Merci de votre aide". Lorsque vous vous trouverez dans le sous-menu d'une rubrique, choisissez "autres sujets..." pour revenir au menu principal des rubriques.

II. LE MENU UTILISATEUR

Ce menu offre des fonctions qui ne font pas partie du jeu à proprement parler mais qui vous permettront, par exemple, d'effectuer des sauvegardes ou de recharger des parties...

Vous accéderez à ce menu en appuyant sur les deux boutons de la souris simultanément.

RECOMMENCER : Permet de recommencer la partie à zéro.

LECTEUR DE SAUVEGARDE : Vous sert à indiquer au programme quel lecteur de disquettes, vous désirez utiliser pour les sauvegardes.

CHARGER UNE PARTIE : Pour continuer à jouer à partir d'une partie que vous avez sauvegardée. Lorsque le programme le demande, insérez la disquette de sauvegarde.

La liste des parties sauvegardées qui sont sur la disquette de sauvegarde sera affichée.

Déplacez la souris sur le nom de la partie à charger et validez. (Nous vous conseillons de vous munir d'une disquette vierge formatée).

SAUVER UNE PARTIE : Pour sauver sur une disquette la partie que vous êtes en train de jouer. Lorsque le programme vous le demande, insérez la disquette de sauvegarde.

Un catalogue contenant la liste des parties qui sont déjà sur la disquette sera affichée. Choisissez un emplacement et validez. Tapez dans la fenêtre de texte le nom que vous voulez attribuer à cette sauvegarde et validez. S'il n'y a plus d'emplacement libre dans le catalogue, utilisez une nouvelle disquette de sauvegarde ou sauvegardez sur une partie déjà existante.

NOTE : Vous pourrez sauvegarder une partie tant que votre héros sera en vie. Nous vous conseillons donc d'utiliser cette option régulièrement et à chaque fois que la situation présente un danger. Lors de certaines séquences d'animation pendant lesquelles vous n'avez pas à diriger votre personnage, vous ne pourrez pas sauvegarder le jeu. Mais rassurez-vous, rien de bien dangereux ne vous arrivera pendant ces séquences ou alors c'est qu'il est déjà trop tard pour agir.

Conseil aux joueurs débutants

Si vous jouez pour la première fois à un jeu d'aventure, voici quelques suggestions :

- Examinez tous les objets présents dans le lieu où vous êtes.
- Lisez bien les commentaires qui sont affichés car ils peuvent contenir des indices importants pour la suite de votre aventure.
- Prenez le plus d'objets possible.
- Réfléchissez aux différentes utilisations possibles des objets que vous possédez.
- Actionnez tout ce que vous pourrez.
- Parlez au plus grand nombre de personnes possible, elles peuvent peut-être vous indiquer une piste.
- Faites des sauvegardes dès que vous sentez un danger.

Si malgré tout, vous restez bloqué à un endroit du jeu, tâchez de voir si vous n'auriez pas oublié un objet, ou si vous n'auriez pas omis de faire quelque chose avant...

Tout problème trouve toujours sa solution.

PC

Installation du jeu sur disque dur :

- . Booter votre ordinateur sous DOS
- . Insérer la disquette 1 du jeu dans votre lecteur A
- . Taper A : et appuyer sur ENTER
- . Taper INSTALL et appuyer sur ENTER
- . Suivre les instructions à l'écran

Démarrage du jeu sur disque dur :

- . Booter votre ordinateur sous DOS
- . Taper C : et appuyer sur ENTER
- . (si vous avez installé le logiciel sur un autre disque dur , taper la lettre appropriée ex. D :)
- . Taper CDDELPHINE\CR256
- . Taper DELPHINE et appuyer sur ENTER

IMPORTANT : Veuillez consulter le fichier LISEZ.MOI se trouvant sur la disquette 1
(commande : TYPE LISEZ.MOI). Ce fichier contient les modifications de dernière minute.



Delphine Software

Delphine Software : 150, Boulevard Haussmann 75008 • Tél. (1) 49 53 00 03

ATARI ST

Pour jouer :

- sur disquettes :

- Insérer la disquette Croisière 1 dans le lecteur A:
- Allumer votre ordinateur
- Double clicker sur l'icône du lecteur A:
- Double clicker sur l'icône Croisière.prg

- sur disque dur :

- Allumer votre ordinateur
- Double clicker sur l'icône de votre disque dur
- Double clicker sur l'icône Delphine
- Double clicker sur l'icône Croisière.prg

Pour installer le jeu sur disque dur :

- lire le fichier lisez-moi



Delphine Software

Delphine Software : 150, Boulevard Haussmann 75008 • Tél. (1) 49 53 00 0

AMIGA

Pour jouer :

- *sur disquettes :*

- Insérer la disquette croisière 1 dans le lecteur df0;
- Allumer votre ordinateur.

- *sur disque dur :*

- Allumer votre ordinateur
- Double cliquer sur l'icône de votre disque dur
- Double cliquer sur l'icône Delphine Software
- Double cliquer sur l'icône Croisière

- *sur Amiga 3000 muni de mémoire rapide :*

- Lancer le programme croisière à partir du CLI en tapant :
croisière -3

ou

- Double cliquer sur l'icône System2.0
- Double cliquer sur l'icône System
- Double cliquer sur l'icône NoFastMem

• *Si vous jouez sur disquettes :*

- Insérer la disquette croisière 1 dans le lecteur df0;
- Double cliquer sur l'icône Croisière1
- Double cliquer sur l'icône Croisière

• *Si vous jouez sur disque dur :*

- Double cliquer sur l'icône de votre disque dur
- Double cliquer sur l'icône Delphine Software
- Double cliquer sur l'icône Croisière

Pour installer le jeu sur disque dur :

- Insérer la disquette Croisière5 dans le lecteur df0;
- Double cliquer sur l'icône Croisière5
- Double cliquer sur l'icône InstallHd